

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

VUE-VSPJ-JPN

SPACE INVADERS® VIRTUAL COLLECTION

スペースインベーダー バーチャルコレクション

バーチャルボーイ™ 専用カートリッジ

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

VIRTUAL BOY™



★ごあいさつ★

このたびは、(株)タイトーのバーチャルボーイ専用カートリッジ「スペースインベーダー
バーチャルコレクション」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。
まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、つぎにこの「取扱説明書」の指示に
従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」お
よびこの「取扱説明書」は、大切に保管してくださるようお願いいたします。

CONTENTS

ゲームを始める前に……………1	オリジナルモード・バーチャルモード…7
目の幅調整……………2	基本ルール（パートI）…………7
オートマティックポーズ機能について…3	基本ルール（パートII）…………8
コントローラーの操作方法…………4	チャレンジモード…………10
ゲームの遊び方……………6	ネーム登録……………12



ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に必ず次のような調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右画面が現れます。

STARTボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。

じゅうよう：
ゲームをはじめるまえに ちゅういしょ
および とりあつかいせつめいしょを
かならずよんでください

VIRTUAL BOY



め ははちようせい 目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ
内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。



このように4すみのマークが見えるように
調整してください。



※ 4つのマークすべてが見えない場合もありますが、
3つ見えていればゲームに支障はありません。




その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をおよみください。



オートマティックポーズ機能^{きのう}について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康^{め けんこう}を守るため、適度^{てきど}な時間^{じかん}でゲームを自動^{じどう}的に休止^{きゅうし}する「オートマティックポーズ機能^{きのう}」があります。

★調整画面^{ちようせいがめん}で調整^{ちようせい}を終えた後^{あと}、STARTボタン^おを押すと右^{みぎ}の画面^{がめん}に切り替わります。L  ボタン^{さゆう}の左右^{さゆう}で「オートマティックポーズ機能^{きのう}」のON/OFF^{えら}を選び、STARTボタン^おを押すとデモが始まり^{はじ}、さらに押すとタイトル画面^{がめん}が現れます^{あらわ}。



★「スペースインベーダー バーチャルコレクション」は電源^{でんげん}を入れた後^{あと}、約30分おき^{やく ぶん}にオートマティックポーズ機能^{きのう}が働き、ポーズ^{はたら}（一時中止^{いち じちゅうし}）状態^{じょうたい}となります。適度^{てきど}な休憩^{きゅうけい}をとり目^めや体^{からだ}を休めてください。STARTボタン^おを押すと、ゲームを再開^{さいかい}できます。





コントローラー操作方法

L+ ボタン

- ★ビーム砲の移動
- ★カーソルの移動
- ★選択の切り替え

SELECT ボタン

- ★ポーズ中ピント調節画面に切り替えます。

リセット

ゲーム中にSTART、SELECT、Lトリガー、Rトリガーボタンを全部同時に押すと、ゲームがリセットされます。



電源スイッチ

R+ ボタン

- ★ビーム砲の移動

A ボタン

- ★ビームの発射

B ボタン

- ★ビームの発射

START ボタン

- ★ゲームスタート
- ★決定
- ★ポーズ・ポーズの解除

タイトル画面^{がめん}のとき^{とき}に右^{みぎ}十字^{ひだり}ボタン^{みぎ}左^{した}、Bボタン^{みぎ}、右^{みぎ}十字^{うへ}ボタン^{うへ}上^{うへ}でアライメント^{けんさ}検査画面^{がめん}になります。^{ちようせい}(くわしい調整については、バーチャルボーイ^{ほんたい}本体^{とりあつかい}取扱説明書^{せつめいしょ}をお読み^よください。)STARTボタン^おを押すと、タイトル画面^{がめん}に戻^{もど}ります。

Lトリガーボタン

★ビームの発射^{はっしゃ}



Rトリガーボタン

★ビームの発射^{はっしゃ}



ゲームの遊び方^{あそ かつ}

タイトル画面^{が め ん}でSTARTまたはAボタン^おを押すとモードセレクト画面^{が め ん}になります。
L^{さ ゆ う}+^{あ そ} ボタンの左右で遊びたいモード^{え ら}を選んでください。

▼オリジナルモード



オリジナルのスペースインベーダー^{あ そ}で遊べます。(パートIまたはパートII^{え ら}を選んでください。)

▼バーチャルモード



奥行き^{おく ち}のあるフィールド^{し ん}で新感覚^{かん かく}のスペースインベーダー^{あ そ}が遊べます。(パートIまたはパートII^{え ら}を選んでください。)

▼チャレンジモード



タイムアタックとスコアアタック^{し ゅ る い}の2種類^{あ そ}のモードで遊べます。大記録^{だい き ろ く}に挑戦^{ち ょ う せん}してください。



オリジナルモード・バーチャルモード

オリジナルモード・バーチャルモードを^{せんたく}選択した^{あと}後、
パートI、パートIIをL^{じょうげ}ボタンの^{えら}上下で^{けってい}選びAボタ
ンで決定してください。

★^{きほん}基本ルール (パートI)

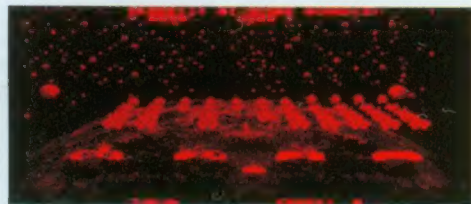
L^{じょうげ}ボタンまたはR^{じょうげ}ボタンの^{さゆう}左右で^{ほう}ビーム砲を
^{いどう}移動しA、B、Lトリガー、Rトリガーのいずれかのボ
タンで^{はっしゃ}ビームを発射し、せまりくる^{いんべーだー}インベーダーを
^{げいげき}迎撃します。すべての^{いんべーだー}インベーダーを^{うちお}撃ち落とせば1
^{めん}面クリアです。^{ほう}ビーム砲の^{うしな}ストックを^{じんち}失うか^{せんりょう}陣地を
占領されるとゲームオーバーです。

※L、R^{じょうげ}ボタンを同時に^お押した場合、L^{ばあい}ボタ
ンの^{そうさ}操作が^{ゆうせん}優先されます。

▼^{がめん}タイトル画面 パートI



▼バーチャル パートI



▼ゲームオーバー

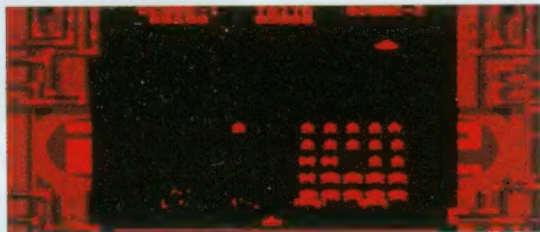


★^{きほん}基本ルール (パートII)

^{きほんてき}基本的なルールはパートIと同じですが、^{おな}500点^{てん}UFOや^{ぶんれつ}分裂するインベーダーが^{とうじょう}登場します。スコアがTOP.10に入るとゲームオーバーの^{はい}後^{あと}ネームエントリーできます。

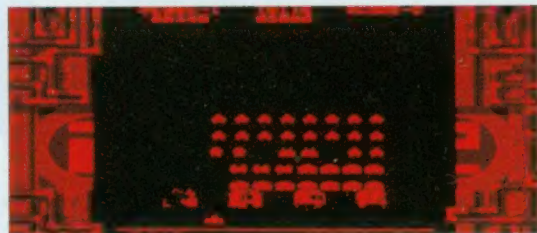
(くわしいことは12ページを^{さんしやう}参照してください。)

▼^{てん}500点UFO



^{てんめつ}点滅しながら^と飛んでいきます。消えて^きいるときには^あビームが当たりません。

▼^{ぶんれつ}分裂インベーダー



^{めんいこう}4面以降に^{あらわ}現れる^{てん}20点インベーダーはなんと^{ぶんれつ}分裂してしまう！

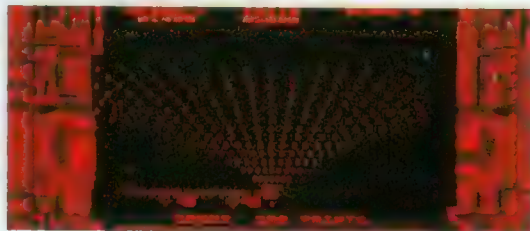
パートIIでは、こんな不思議なことが…

▼ 30点^{てん}インベーダー^{そうえん}増援!?



UFOが最^{さい}上^{じょう}段^{だん}のインベーダーを落と^おしていく。早^{はや}くUFOを撃^つち落^おとせ!

▼ レインボーシャワー



元祖^{げんぞ}ウラ技^{わざ}レイ
ンボーがこんな
にハデに…

▼ エンジントラブル?



ある条件^{しよつけん}をクリ
アするとUFO
がエンジントラ
ブル…?



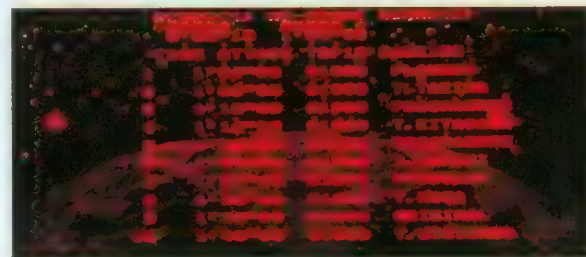
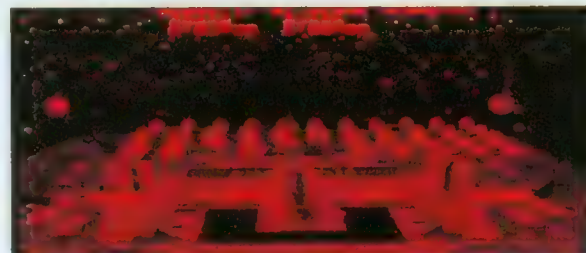
チャレンジモード

モードセレクト画面でチャレンジモードを選択した後、タイムアタック、スコアアタックのどちらかをL + ボタンの上下で選び、決定してください。

★タイムアタック

どれだけ早いタイムで1面のインベーダーをクリアできるか挑戦するゲームです。

1面クリアで終了。ビーム砲は1機のみで陣地を占領されるか1回のミスでゲームオーバーです。



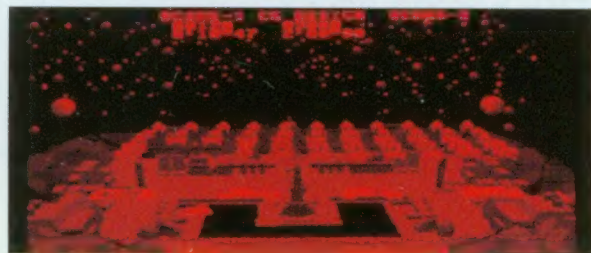
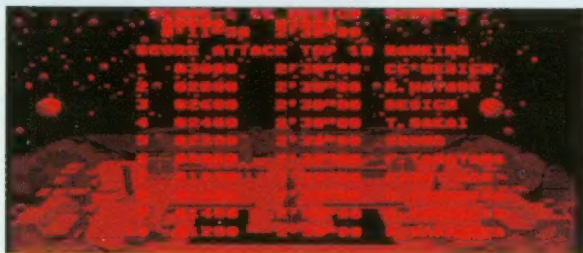
★スコアアタック

1面^{めん}で最大何点^{さいだいなんでん}獲得^{かくとく}できるか挑戦^{ちょうせん}するゲームです。

1面^{めん}クリア^{しゃうりょう}で終了^{しゅうりょう}。ビーム砲^{ほう}は3機^きで、すべて^{うしな}失^{うしな}うか陣地^{じんち}を占領^{せんりょう}されるとゲームオーバー^{ゲームオーバー}です。(1500点^{てん}を超^こえるとビーム砲^{ほう}が1機^き増^ふえます。)

※チャレンジモード^{めん}で面クリア^こ後スコアがTOP 10に入^{はい}るとネームエントリー^{ネームエントリー}できます。

(ネームエントリー^{ネームエントリー}はP12を^{さんしやう}ご参照^{さんしやう}ください。)





ネーム登録^{とうろく}

オリジナルモード、バーチャルモードのインベーターパートIIとチャレンジモードでスコアがTOP 10に入るとネーム登録^{とうろく}することができます。L^{えら}ボタンでイニシャルを選び、A^{けってい}ボタンで決定してください。STARTボタンを押すとネームエントリーの途中^{とちゅう}でも終了^{しゅうりょう}することができます。

※エントリーしたイニシャルは、電源^{でんげん}を切ると消^きえてしまいます。



◆ご注意とお願い◆

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、その内容を明記の上、右記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際は、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日・お買い上げ店名を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒223 神奈川県横浜市港北区
高田町50タイトービル
タイトーゲームソフト修理係

タイトーソフトに対するファンレター、応援、おたよりは……

なお、ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせは、一切お答えできませんのでご了承ください。

〒223 神奈川県横浜市港北区
高田町50タイトービル
株式会社タイトー
CP事業部販売課

★耳よりな情報がいっぱい!★

タイトー情報局 Tel 03-3239-4000

Tel 0878-33-6340(香川支店)

電話番号は、よく確かめてからダイアルしてください。

※住所・氏名・年齢・電話番号もお忘れずをお願いします。

株式会社タイトー®

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

VIRTUAL BOY™・バーチャルボーイ™ は任天堂の商標です。

© TAITO CORP. 1995 MADE IN JAPAN